

Games for Windows®

BRINK®



Bethesda™

⚠ Importanti avvertenze per la salute relative all'utilizzo dei videogame

Disturbi dovuti alla fotosensibilità

In una percentuale minima di utenti potrebbero insorgere disturbi dovuti all'esposizione ad alcune immagini, inclusi motivi o luci intermittenti, contenute nei videogiochi. Anche nei soggetti che in precedenza non hanno mai accusato disturbi di fotosensibilità o epilessia potrebbe celarsi una patologia non diagnosticata in grado di causare attacchi epilettici dovuti alla fotosensibilità durante l'utilizzo di videogiochi.

Tali disturbi possono essere accompagnati da vari sintomi, inclusi vertigini, visione alterata, spasmi al volto o agli occhi, spasmi o tremori alle braccia o alle gambe, senso di disorientamento, confusione o perdita temporanea dei sensi. Le convulsioni o la perdita dei sensi provocate dagli attacchi possono causare conseguenze dovute a cadute o all'impatto contro gli oggetti circostanti.

In presenza di uno qualsiasi di questi sintomi, interrompere immediatamente l'utilizzo del videogioco e consultare un medico. Poiché i bambini e gli adolescenti sono più soggetti a questo tipo di attacchi rispetto agli adulti, i genitori dovrebbero osservare o farsi descrivere direttamente l'eventuale insorgenza dei sintomi sopra indicati. È possibile ridurre il rischio di attacchi epilettici dovuti alla fotosensibilità adottando le seguenti precauzioni: sedersi lontano dallo schermo; utilizzare uno schermo di dimensioni inferiori; giocare in una stanza ben illuminata; evitare di giocare quando si è stanchi o affaticati.

Se nell'ambito familiare si sono verificati in precedenza casi di fotosensibilità o epilessia, consultare un medico prima di utilizzare il gioco.

Cosa è il sistema PEGI (Pan European Games Information)?

Il sistema di classificazione PEGI ha come obiettivo la tutela dei minori scoraggiando l'utilizzo di giochi non adeguati ad una determinata fascia d'età. Non si tratta di una guida alla difficoltà del gioco. Il sistema PEGI, che è composto da due diversi fattori, consente ai genitori o a chiunque acquisti dei giochi per bambini di effettuare una scelta informata e adeguata all'età del bambino per il quale si intende acquistare il gioco. Il primo fattore è una classificazione sulla base dell'età:-











Il secondo fattore è costituito da un'icona che indica il tipo di contenuto presente nel gioco. A seconda del gioco, possono essere visualizzate diverse icone.
La classificazione in base all'età tiene conto della concentrazione dei contenuti indicati dalle icone del gioco. Le icone sono:-



















Per ulteriori informazioni, visitare il sito http://www.pegi.info e pegionline.eu

SOMMARIO 

CONTROLLI DI GIOCO

TASTIERA E MOUSE



ARK

Siamo nel 2045 e l'ultima roccaforte della razza umana, Ark, è in crisi.

Ark, un'enorme città galleggiante, ancorata in una remota regione dell'Oceano Pacifico, nacque agli inizi del XXI secolo come progetto eco-scientifico. L'obiettivo dei Fondatori fu quello di creare un habitat completamente autosufficiente, che traducesse in pratica i principi dello sviluppo ecosostenibile. Nel nome di questo ideale, Ark fu costruita utilizzando un materiale rivoluzionario: l'arkoral, una forma di corallo geneticamente modificato, in grado di intrappolare i gas serra una volta reso solido e di diventare più leggero e robusto del cemento armato. La torre dei Fondatori, bianca come l'avorio, sarebbe sorta su Ark sia per assurgere a simbolo del progresso tecnologico sia per dimostrare le caratteristiche dell'innovativo materiale.

Negli anni seguenti il 2020, però, i devastanti effetti del riscaldamento globale cambiarono ogni cosa. Il rapido innalzamento del livello degli oceani mise in fuga milioni di persone, causando una gravissima recessione economica. Ark, spostata rapidamente in una località segreta, venne comunque scoperta da decine di migliaia di rifugiati, in cerca di un posto sicuro. I Fondatori, nell'impossibilità di rifiutare l'aiuto richiesto, accettarono il maggior numero di profughi possibile, ospitandoli in "isole di accoglienza", realizzate in fretta e furia per lo scopo. Con l'aggravarsi della crisi, Ark perse ogni contatto con il mondo, e rimase, a dire di molti, l'ultimo baluardo della civiltà umana.

Ormai Ark è invasa da migliaia e migliaia di rifugiati; le sue risorse rinnovabili non bastano per tutti e le strutture tecnologiche sono spesso in avaria. Mentre si profila una lotta per il potere, emergono due fazioni: la Sicurezza Ark, incaricata dai Fondatori di mantenere l'ordine fra ciò che rimane della civiltà umana, e la Resistenza, composta da coloro che vorrebbero usare le risorse residue di Ark per lasciare la città e cercare altri superstiti.

Tu sei un cittadino di Ark e ti ritrovi nel pieno della guerra civile. Devi decidere se lottare con la Resistenza per fuggire da Ark, oppure se unirti alle forze della Sicurezza, per salvarla.



PERSONAGGI



NOME	[redacted] **alias** [redacted] **alias "ISHMAEL"**
CARICA	[redacted]
DATA DI NASCITA	[redacted]
LUOGO DI NASCITA	[redacted]
PARENTI	[redacted]
DATA DI ARRIVO	ND
N° IDENTIFICATIVO ARK	AIN 00,000,004
REFERENTE IMMIGRAZIONE	ND
RAZIONE D'ACQUA	Illimitata



La misteriosa Ishmael ti svela i segreti di Ark, lasciandoti intendere di essere stata uno dei Fondatori. Ti invita a scegliere una via: di quale fazione entrerai a far parte?

NOME	**CLINTON MOKOENA**
CARICA	~~Recluta Caporale Sergente Tenente~~ Capitano della sicurezza
DATA DI NASCITA	08/11/2002
LUOGO DI NASCITA	Città del Capo, SA
PARENTI	ND
DATA DI ARRIVO	04/09/2024
N° IDENTIFICATIVO ARK	AIN 11,783,921
REFERENTE IMMIGRAZIONE	Sicurezza Ark
RAZIONE D'ACQUA	Civile standard



Il Capitano Mokoena ha visto intere nazioni spazzate via dalle acque degli oceani ed è convinto che Ark sia tutto ciò che rimane della civiltà umana. Per garantire abiti, un rifugio e, soprattutto, acqua potabile a tutti i residenti di Ark, la fazione della **Sicurezza**, da lui guidata, deve sventare la minaccia della Resistenza. A qualsiasi costo.

NOME	**JOSEPH CHEN**
CARICA	~~Saldatore di secondo grado di primo grado Rappresentante~~ Caposquadra
DATA DI NASCITA	11/06/1991
LUOGO DI NASCITA	Guangzhou, PRC
PARENTI	Stephen Chen (deceduto)
DATA DI ARRIVO	12/08/2014
N° IDENTIFICATIVO ARK	AIN 00,000,852
REFERENTE IMMIGRAZIONE	Costruzioni ArkCorp
RAZIONE D'ACQUA	Esenzione speciale



Chen era uno degli ingegneri che hanno progettato Ark. È considerato da molti una persona onesta, semplice e amica della gente, cosa che gli garantisce un forte sostegno fra gli Ospiti. Costretto a operare di nascosto, in seguito a quella che considera la tirannia della Sicurezza, Chen guida la **Resistenza** contro lo status quo, nel quale la moltitudine assetata lavora per mantenere pochi privilegiati.

PRIMI PASSI



Quando cominci a giocare a *Brink*, dovrai creare un personaggio e scegliere da che parte stare. Una volta fatto, puoi intraprendere delle missioni per la tua fazione. *Brink* ti suggerirà un ordine per le missioni, in modo da seguire lo svolgimento della trama, ma tu puoi decidere di affrontarle nell'ordine che preferisci.

Nel corso delle missioni, utilizzerai le tue abilità di classe per raggiungere diversi obiettivi. Gli obiettivi principali sono quelli necessari per vincere, mentre quelli secondari sono obiettivi in grado di fornirti un vantaggio, ma non essenziali.

Quando combatti in *Brink* non sei mai solo, ma parte di una squadra di otto uomini. Tu e tutti i membri del gruppo siete in grado di completare ogni obiettivo, anche se per farlo potrebbe essere necessario cambiare prima la classe. *Brink* mette a tua disposizione quattro classi: Soldato, Medico, Tecnico e Agente. Il corretto bilanciamento delle classi all'interno della squadra è la chiave del successo. Fai sempre attenzione a ciò che fanno i tuoi compagni e stai pronto ad aiutarli, oppure a entrare in azione di persona, contando sul loro aiuto.

Durante le missioni guadagni punti esperienza (XP) completando gli obiettivi, aiutando i compagni e attaccando il nemico. Accumulando XP a sufficienza aumenti di livello e potrai acquistare nuove abilità, che ti aiuteranno in combattimento.

In *Brink* puoi decidere di affrontare qualsiasi missione online oppure offline, da solo o in compagnia di altri. In effetti, l'intera avventura può essere giocata esclusivamente online, se lo desideri. In entrambi i casi, comunque, avrai accesso alle medesime missioni e alle stesse possibilità di salire di livello, come pure identiche saranno le armi, le abilità e la trama.

Una volta completate tutte le missioni della tua fazione, puoi utilizzare lo stesso personaggio che hai creato per vivere anche la trama della fazione avversaria e combattere così la guerra civile da entrambi i fronti.

Se, mentre affronti una missione, ti perdi o non riesci a capire come procedere, ***premi* TAB** per fare sì che il gioco ti assegni il prossimo obiettivo. Potrai vedere quest'obiettivo da qualsiasi punto del livello, come pure sul radar, tornando così a combattere!

ESTRATTI DALLA BROCHURE DI ARK I PAGINA 1

ARK I LA RISPOSTA
ASSICURARE UN FUTURO SOSTENIBILE AL PIANETA

ARK sarà una città artificiale galleggiante, una struttura compatta a densità elevata, libera dalle vetture e dalle loro emissioni, un modello nel campo del risparmio energetico, con **zero emissioni di carbonio** e **nessuna produzione di rifiuti**. Contrariamente a quanto avviene sulla terraferma, il riciclo dei rifiuti sarà totale e l'utilizzo di acqua desalinizzata sarà ridotto dell'80%. Gli spostamenti avverranno in bicicletta e a piedi, mentre un sistema di trasporto rapido a propulsione elettrica rappresenterà un'alternativa flessibile e confortevole alle auto private.







TAB - RUOTA OBIETTIVI
Premendo questo comando ti viene assegnato un obiettivo consigliato. Il tuo obiettivo sarà indicato nel mondo di gioco e, se lo completi, guadagnerai più punti XP.
Tenendo premuto il comando si apre la Ruota obiettivi, che ti permette di scegliere fra diversi obiettivi. A pagina 14 puoi trovare ulteriori informazioni sulla Ruota obiettivi.

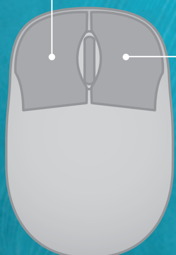
1, 2 - CAMBIO ARMA
Premendo questo comando puoi cambiare l'arma primaria con quella di scorta, o viceversa. Tieni presente che quest'azione è molto più veloce della ricarica: quando sei in una situazione difficile ti conviene cambiare arma, piuttosto che ricaricare.

3, 4, 5 - EQUIPAGGIAMENTO
Se disponi di un'abilità che richiede l'utilizzo di oggetti, puoi attivarli e disattivarli premendo il tasto appropriato.

R - RICARICA
Premendo questo pulsante ricarichi l'arma in uso.

Q, E - SBIRCIA A SINISTRA/DESTRA
Mentre usi il mirino, puoi sbirciare a sinistra **(Q)** o a destra **(E)**.

W, A, S, D - MOVIMENTO
Più a lungo tieni premuto **W**, **A**, **S** o **D**, più rapidamente ti muovi.



PULSANTE SINISTRO DEL MOUSE - FUOCO
Premi o tieni ***premuto*** questo comando per sparare con l'arma equipaggiata. Ricordati sempre di fare fuoco con raffiche brevi e controllate, per aumentare la precisione e risparmiare munizioni.

PULSANTE DESTRO DEL MOUSE - MIRINO
Tenendo premuto il comando puoi usare il mirino dell'arma per aumentare la precisione dei colpi. Inoltre, mentre lo tieni premuto, puoi anche sbirciare a sinistra **(Q)** o a destra **(E)**.

MUOVI IL MOUSE - VISUALE
Usa questo comando per guardarti attorno. Più rapidamente la muovi, minore è la precisione nel controllo.

ESC - MENU LIMBO
Premendo questo comando durante l'azione di gioco (come pure durante i filmati), accedi a un menu che ti permette di organizzare un commando (consulta pagina 21), modificare le opzioni di gioco, concludere la missione e, in alcuni casi, cambiare armi e classe.

F - INTERAZIONE
Tenendo premuto questo comando puoi interagire con diversi oggetti e con gli abitanti di Ark. Il gioco ti avviserà sempre, quando sarà presente un elemento con cui interagire. Rilasciando il comando, l'azione tentata viene annullata.

C - ABBASSARSI
Premi questo comando per abbassarti, oppure ***premilo*** mentre scatti per eseguire una scivolata. Usa la scivolata per passare sotto ostacoli bassi o mandare a gambe all'aria un nemico.

G - GRANATA
Premi questo comando per lanciare una granata, oppure tienilo ***premuto*** per staccare la spoletta e tenerla pronta all'uso: in questo modo puoi controllare la detonazione della granata, ma attento a non aspettare troppo o ti esploderà in mano. Le granate speciali non si possono preparare in questo modo.

X - POTENZIA/AUTO-POTENZIATI
Tenendo premuto X puoi curarti, rianimarti, potenziare le tue armi o rifornirti di munizioni, a seconda della tua classe. Consulta pagina 10 per informazioni sulle classi.



MAIUSC - SCATTO/SMART
Premendo questo comando procedi di scatto, fino a quando ti arresti. In questa situazione, non ti arrampichi su alcun oggetto.

V - COLPO IN MISCHIA
Premi questo comando per eseguire un colpo in mischia. In questo modo puoi far cadere a terra i nemici o finire quelli già al suolo. In questo modo eviterai che si rialzino e che vadano a unirsi alla prossima ondata di rinforzi (consulta pagina 18).

F1 - VOTO/NOTIFICA
Quando un altro giocatore richiede una votazione in una partita multigiocatore, puoi rispondere ***premendo*** questo tasto. Inoltre, quando ricevi nuove informazioni, ***premendo*** questo tasto puoi esaminarle rapidamente.

BARRA SPAZIATRICE - SALTO
Premi questo comando per saltare, oppure tienilo ***premuto*** per scalare determinati ostacoli. Quando usi la corporatura agile, premi nel momento esatto in cui tocchi la parete per spiccare un secondo salto.
Tenendo premuto il comando si attiva la modalità SMART, nella quale scali automaticamente gli ostacoli. Consulta pagina 18 per informazioni sul movimento SMART.

HUD

L'interfaccia di *Brink* (HUD) ti fornisce numerose informazioni tattiche sulle condizioni attuali della battaglia e del tuo personaggio.

Quando necessario, compariranno diversi di questi indicatori.



1 INDICATORE DELLA SALUTE
Mostra la tua attuale salute ed eventuali potenziamenti della salute.

2 INDICATORE DI TIRO
Quando sei sotto il fuoco nemico, mostra in che direzione si trova l'avversario.

3 NOTIFICHE OBIETTIVO
Mostra gli aggiornamenti dello stato dell'obiettivo.

4 TEMPO DI MISSIONE
Indica il limite di tempo della missione in corso.

5 STATO OBIETTIVO
Mostra lo stato dell'attuale obiettivo principale, come pure di eventuali obiettivi secondari attivi.

6 OGGETTO INTERATTIVO
Gli oggetti interattivi presenti nel mondo di gioco mostrano il comando di interazione, quando sono a portata utile.

7 CONTATORE XP
Mostra la quantità di XP guadagnati durante la missione in corso.

8 NECROLOGI
Elenca le morti più recenti del giocatore.

9 RADAR
Mostra la posizione dei tuoi compagni (**bianco**), dei nemici (**rossi**) e dell'attuale obiettivo (**giallo**).

10 ARMI E MUNIZIONI
Mostra le armi che puoi utilizzare, le munizioni disponibili e il tempo di attesa delle granate a frammentazione.

11 OBIETTIVO ATTIVO
L'obiettivo attivo è evidenziato in **giallo** e contrassegnato da un'icona.

12 AVVISO ESPLOSIVI
Indica la posizione delle granate nelle vicinanze.

13 STATO ABILITÀ
Mostra le tue abilità, il loro tempo di attesa e i rispettivi tasti direzionali (consulta pagina 11).

14 BARRA DELLE SCORTE
Mostra la quantità di scorte disponibili (consulta pagina 11).

CLASSI



In *Brink*, puoi decidere di giocare vestendo i panni di una delle quattro classi disponibili, ognuna delle quali può aiutare in modo diverso la tua squadra. Puoi cambiare classe in qualsiasi momento, durante una missione, presso un avamposto (consulta pagina 19). Fai sempre attenzione alle azioni della tua squadra e cambia subito ruolo, quando ti rendi conto che la cosa può essere utile.



SOLDATO

I Soldati sono maestri nell'arte della distruzione. Possono piazzare cariche ad alto potenziale, con le quali completare gli obiettivi di demolizione. Oltre alle normali granate a frammentazione dispongono anche di molotov, per cui hanno un arsenale esplosivo doppio rispetto a quello delle altre classi. I Soldati possono ricaricare le loro munizioni e quelle dei compagni di squadra, cosa che li rende estremamente preziosi.



MEDICO

Il compito del Medico è quello di mantenere in vita le altre persone, quali compagni di squadra e VIP da proteggere in determinate circostanze. Può usare le sue siringhe di salute per curare e aumentare la propria salute e quella dei compagni, oppure lanciare siringhe di rianimazione ai compagni caduti per farli tornare a combattere, invece di vederli aspettare le ondate di rinforzi (consulta pagina 18).



TECNICO

Quella del Tecnico è una classe versatile, che si concentra principalmente su realizzazione, riparazione e potenziamento di oggetti sul campo di battaglia. Vengono spesso utilizzati per approntare obiettivi principali e secondari, come pure per realizzare postazioni con mitragliatrici per la difesa. Possono incrementare il danno inflitto dalle loro armi e da quelle dei compagni e possono tendere letali imboscate ai nemici, piazzando a terra delle mine.



AGENTE

Gli agenti sono le spie del mondo di *Brink*. Sono in grado di mimetizzarsi per risultare invisibili agli occhi del nemico, attendendo il momento giusto per colpire. Sono inoltre l'unica classe in grado di accorgersi della presenza delle mine nemiche e sono in grado di "individuarle" (inquadrandole con il mirino) per segnalare la loro presenza ai propri compagni. Inoltre, possono violare i sistemi informatici per raggiungere determinati obiettivi e garantire la vittoria della propria squadra.

ABILITÀ



In *Brink* sono presenti oltre 50 abilità diverse: alcune sono disponibili solo quando utilizzi una determinata classe, mentre altre prescindono dal tipo di personaggio che stai utilizzando.

All'inizio della partita disponi di diverse abilità molto importanti, mentre per ottenerne di nuove dovrai accumulare XP nel corso delle missioni. I punti esperienza ti vengono assegnati quando aiuti i tuoi compagni e completi degli obiettivi, come pure quando attacchi il nemico. Quando hai ottenuto gli XP necessari, sali di livello e ricevi un credito con il quale acquistare nuove abilità, fra una missione e l'altra.

Le abilità sono suddivise in gradi: puoi acquistare solo quelle che rientrano nel tuo livello attuale.

TUO LIVELLO	TUO GRADO
0-4	1
5-9	2
10-14	3
15-19	4
20	5

Se, dopo aver acquistato un'abilità, ti accorgi di non averne bisogno, puoi venderle tutte per poi ricominciare da capo. Così facendo subisci però una penalità in termini di XP, per cui fai attenzione.

SCORTE

Le scorte sono le risorse che utilizzi quando attivi le abilità. Vengono visualizzate sull'HUD, tramite la barra delle scorte (consulta pagina 9). Se non hai scorte sufficienti, non puoi usare alcune abilità: il livello delle scorte sale comunque con il passare del tempo, ed esistono metodi per incrementare il livello massimo delle scorte disponibili.

TEMPO DI ATTESA

Oltre ai requisiti in termini di risorse, alcune abilità hanno un "tempo di attesa" associato. In questo caso, esse possono essere utilizzate una sola volta, entro un dato periodo di tempo (questo vale per le granate a frammentazione, per esempio): dopo averlo fatto devi attendere che trascorra il tempo di attesa, prima di poterle usare di nuovo. Il tempo di attesa residuo è visibile sull'HUD, nell'icona relativa all'abilità (consulta pagina 9).

EQUIPAGGIAMENTO

Alcune abilità richiedono l'uso di particolari equipaggiamenti: pertanto, prima di poterle utilizzare, devi equipaggiare il necessario. Quando acquisti una di queste "abilità equipaggiabili", viene assegnata automaticamente al tasto **3**, **4** o **5**. Per attivare queste abilità, devi premere il tasto corrispondente. Per disattivarle, premi di nuovo lo stesso tasto.

Esistono invece abilità che non richiedono utensili o equipaggiamenti: una volta acquistate, sono sempre attive. Pelle dura, per esempio, aumenta permanentemente la dimensione del tuo indicatore della salute.

OBIETTIVI



L'azione di gioco di *Brink* è incentrata sugli obiettivi. Se trascurerai i tuoi obiettivi, o permetterai alla squadra avversaria di raggiungere i propri, sarai destinato alla sconfitta, anche se in combattimento sarai perfetto. Gli obiettivi sono inoltre il modo migliore per accumulare XP e salire di livello, raggiungendo nuovi gradi e sbloccando nuove abilità (consulta pagina 11).

OBIETTIVI PRINCIPALI

Questi obiettivi devono essere completati per conquistare la vittoria e sono sempre indicati con la massima priorità nella Ruota obiettivi (consulta pagina 14). In un dato momento può esistere un solo obiettivo principale attivo.



SOLDATO: DISTRUGGERE L'OBIETTIVO PRINCIPALE

In alcune missioni è necessario che il Soldato piazzi una carica ad alto potenziale su una struttura chiave. Una volta fatto, l'esplosivo deve essere difeso dai Tecnici nemici, che tenteranno di disarmarlo, fino al momento della detonazione.



TECNICO: REALIZZARE/RIPARARE L'OBIETTIVO PRINCIPALE

Molto spesso un Tecnico deve riparare, se non addirittura realizzare, gli equipaggiamenti necessari per raggiungere la vittoria. In questi casi, il Tecnico deve avvicinarsi all'oggetto (o al punto dove intende realizzarlo) e utilizzare i suoi utensili di costruzione/riparazione per un determinato periodo di tempo. Durante questo intervallo il Tecnico è privo di difese, quindi alcuni compagni devono fornirgli la necessaria copertura.



MEDICO: RIANIMAZIONE VIP PRIMARIO

In alcune missioni è necessario scortare dei VIP: se il nemico riesce a ferirli, un Medico deve rianimarli perché possano tornare a muoversi.



AGENTE: VIOLAZIONE DELL'OBIETTIVO PRINCIPALE

Quando è necessario violare un sistema informatico, gli Agenti possono utilizzare i loro palmari, dopo aver piazzato una "hackbox" sul computer in questione. Durante il processo di violazione gli Agenti possono muoversi, per raggiungere una posizione protetta: più si allontanano dall'obiettivo, però, più tempo è necessario per completare l'operazione. Inoltre, i Tecnici nemici possono rimuovere l'hackbox, annullando tutti i progressi compiuti: per questo è necessario proteggere il dispositivo.



SCORTA VIP/VEICOLO PRIMARIO

A volte l'obiettivo principale di una missione è quello di fare in modo che una persona, o un veicolo, raggiungano una determinata destinazione. In questi casi, è necessario che qualcuno li protegga di continuo: così facendo, inoltre, si otterrà un costante flusso di XP.

Nello stesso tempo, l'obiettivo della squadra avversaria sarà quello di fermare il VIP o il veicolo.



CONSEGNA DI UN OBIETTIVO PRINCIPALE

In alcune missioni una squadra deve trasportare dei piccoli oggetti dal punto A al punto B. Per riuscirci, è necessario che qualcuno raccolga l'oggetto, toccandolo, e poi raggiunga la destinazione, dove dovrà interagire con un elemento presente nel mondo di gioco.

La squadra nemica avrà l'obiettivo di impedire la consegna, cosa che può fare uccidendo chi trasporta l'oggetto e quindi interagendo con quest'ultimo, per farlo tornare al suo punto d'origine.

OBIETTIVI SECONDARI

Si tratta di obiettivi molto importanti per quanto riguarda il completamento della missione, ma non necessari per vincere. L'elenco di seguito comprende alcuni di quelli che si incontrano più di frequente nel gioco.



PROTEGGERE UN OBIETTIVO

Restando nelle immediate vicinanze di un obiettivo ricevi un flusso costante di XP, come ricompensa per la "protezione". Gli XP ti vengono assegnati a prescindere dalla presenza del nemico, per cui questo può rivelarsi un ottimo modo per accumulare XP correndo pochi rischi, oltre che per essere nel posto giusto, al momento giusto.



SCORTARE UN COMPAGNO

Ogni volta che un membro di una squadra si occupa di un obiettivo principale, i suoi compagni possono decidere di "scortarlo". Durante lo svolgimento di questa missione, restando vicino al giocatore scortato, si ottiene un flusso costante di XP (se il bersaglio rimane in vita).



CAMBIO DI CLASSE

Se una squadra non dispone di un numero sufficiente di membri della classe necessaria per completare l'obiettivo principale, viene creato un nuovo obiettivo per spingere i membri del gruppo a scegliere quella classe. È fondamentale che qualcuno lo faccia, altrimenti le possibilità di successo saranno minime.



AIUTARE I COMPAGNI

Medici, Soldati e Tecnici dispongono ognuno del proprio metodo per fornire assistenza ai compagni (incrementandone salute, munizioni, corazza, rianimazione, danno inflitto). Solitamente è sempre presente un obiettivo che prevede di aiutare qualche compagno: questo non solo fa guadagnare XP, ma anche la gratitudine dell'interessato.



CONQUISTARE UN AVAMPOSTO

Quest'obiettivo indirizza verso il più vicino avamposto nemico o neutrale: conquistandolo otterrai degli XP, oltre a un bonus generale per l'intera squadra (consulta pagina 19).



LOCALIZZARE L'AVAMPOSTO DI SQUADRA PIÙ VICINO

Si tratta di un incarico speciale, sempre presente nella Ruota obiettivi, che conduce verso il più vicino avamposto. Non fornisce alcun XP e non è un obiettivo vitale ai fini della missione, ma se mai ti dovessi perdere ti potrà tornare utile.

RUOTA OBIETTIVI





Il modo più semplice per capire quali obiettivi meritano la tua attenzione è usare la Ruota obiettivi.

Per visualizzare la ruota, tieni ***premuto* TAB**. La ruota ti comunica quali sono gli obiettivi, dove si trovano, quanti dei tuoi compagni di squadra stanno cercando di completarli e qual è la scala di priorità relativa. La voce evidenziata, nella parte alta della ruota, è sempre l'incarico più importante per assicurare la vittoria alla tua squadra.

Se hai molta fretta, puoi ***premere* TAB**, invece di tenerlo premuto: in questo modo ti verrà assegnato automaticamente l'obiettivo più importante.

VANTAGGI DELLA RUOTA

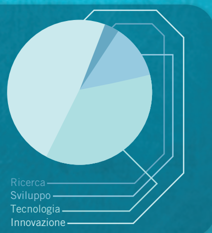
COMUNICAZIONE: ogni volta che selezioni un obiettivo tramite la ruota, il tuo personaggio comunica subito a tutti i compagni che cosa intende fare. Quest'informazione è molto utile al resto della squadra e, a volte, può portare anche alla creazione di nuovi obiettivi.

XP EXTRA: ogni volta che completi un obiettivo selezionato tramite la ruota, ottieni XP bonus, che ti permettono di salire di livello più rapidamente. Anche se sai dove andare e cosa fare, ti conviene comunque usare la ruota, in modo da assicurarti questi XP bonus.

ESTRATTI DALLA BROCHURE PER GLI INVESTITORI ARK I PAGINA 1

L'EVOLUZIONE DEGLI INVESTIMENTI NELLE TECNOLOGIE ECOLOGICHE

ARK permette a voi e ai vostri azionisti di **coniugare profitto e responsabilità**. ARK fornisce numerose opportunità per stabilire una posizione di mercato dominante nel campo delle **tecnologie energetiche a elevata efficienza**, fornendo piene rassicurazioni ambientali a investitori nazionali e internazionali, come pure alla comunità globale. Investire in ARK è il modo migliore per soddisfare il crescente bisogno di tecnologie basate sullo sfruttamento sostenibile delle risorse fondamentali.



PERSONALIZZARE IL PERSONAGGIO





Puoi creare diversi personaggi, ognuno dei quali dotato del proprio aspetto, con i propri equipaggiamenti di Sicurezza e Resistenza. Puoi modificare alcuni aspetti ogni volta che lo desideri, mentre altri una volta scelti sono permanenti, come archetipo, accento, tatuaggi e cicatrici. Ponderali attentamente.

Quando sali di livello ottieni nuove opzioni di personalizzazione, che ti permettono di modificare sempre più il tuo aspetto. Ogni volta che sblocchi un elemento, esso diventa disponibile per tutti i tuoi personaggi, non solo per quello che l'ha sbloccato.

CORPORATURA

In *Brink* hai a tua disposizione tre diverse corporature.



MEDIE

La corporatura media è disponibile fin dalla tua prima partita. Con una corporatura di questo tipo disponi di una quantità media di salute e puoi usare la maggior parte delle armi. Riesci a scalare qualsiasi ostacolo che sia alto quanto te.



PESANTI

La corporatura imponente diventa accessibile quando sei salito di livello alcune volte. Utilizzandola sei in grado di trasportare qualsiasi tipo di arma e disponi di una salute maggiore. Sei però più lento dei personaggi con altre corporature e puoi scavalcare solo ostacoli che ti arrivano alla vita.



LEGGERE

Quando sei salito sufficientemente di livello, puoi utilizzare anche la corporatura agile. Non potrai utilizzare molte armi e non avrai molta salute, ma sarai molto più veloce e sarai anche in grado di eseguire i salti sulle pareti (consulta pagina 18), grazie ai quali raggiungerai appigli fuori dalla portata delle altre corporature.

ARMI



In *Brink* sono presenti quattro diverse categorie per le armi. Molte sono disponibili sin dall'inizio del gioco, mentre le altre si possono sbloccare completando varie sfide (consulta pagina 19).



PESANTI
Solo i personaggi con corporatura imponente (consulta pagina 15) possono utilizzare queste armi. Solitamente sacrificano la precisione per una grande potenza di fuoco.



MEDIE
Queste sono le armi più comuni all'interno del gioco e, solitamente, sono adatte all'uso in quasi tutte le situazioni.



LEGGERE
I fucili leggeri offrono un'elevata potenza d'arresto e un'ottima portata, ma hanno una cadenza di fuoco ridotta. I mitra offrono un numero maggiore di colpi al minuto e un buon controllo, ma sono efficaci solo su distanze medio-brevi.



ARMI SECONDARIE
Anche se le pistole solitamente ricoprono il ruolo di armi di riserva nelle situazioni più difficili, il tuo colpo in mischia viene sostituito da una coltellata, quando le impugni, infliggendo più danni del normale.

ESTRATTI DALLA BROCHURE PER GLI INVESTITORI ARK I PAGINA 2

FONDI IN TECNOLOGIE ECOLOGICHE ARK
INVESTIMENTI INNOVATIVI

La sostenibilità è un imperativo assoluto. I bisogni di acqua, energia e beni ambientali di ARK creano un'elevata domanda in termini di applicazioni tecnologicamente ecologiche: la tendenza è quella di garantire i beni di prima necessità, tralasciando il lusso o le tendenze di consumo a breve-medio termine, in modo da soddisfare la domanda costante. ARK offre opportunità senza pari per lo sviluppo e l'implementazione di tecnologie ecologiche. I componenti di ARK, multipli e legati fra loro in modo sinergico, offrono un'occasione unica per sostenere, sviluppare, ingrandire.



ACCESSORI



Tutti gli accessori per le armi presenti nel gioco devono essere sbloccati completando le varie sfide (consulta pagina 19).



MIRINI TELESCOPICI
Montando uno di questi accessori sulla tua arma puoi ingrandire la visuale, inquadrando meglio il bersaglio ogni volta che usi il mirino. Ti servirà più tempo per equipaggiare l'arma, però.



MIRINO MODIFICATO
Quando usi il mirino non perdi la visione periferica, ma non disponi di alcuna funzione di zoom.



MIRINO OLOGRAFICO
Rimpiazza il mirino tradizionale.



SILENZIATORI
Quando spari con un'arma silenziata, non compari automaticamente sul radar nemico, cosa che invece avviene se utilizzi un'arma non silenziata.



FRENI DI BOCCA
Montando quest'accessorio su un'arma puoi aumentarne la precisione, rendendola però più rumorosa e facilitando la tua individuazione da parte del nemico.



GRIP
Migliora la capacità di maneggiare l'arma, ma rallenta il procedimento di cambio dell'arma.



LANCIAGRANATE
Quando utilizzi questo accessorio, le granate a frammentazione non vengono più lanciate a mano, ma tramite la tua arma. Inoltre esplodono al contatto e non dopo un certo intervallo di tempo.



GRILLETTO SENSIBILE
Applicando l'accessorio alle armi semi-automatiche ne aumenti la cadenza di fuoco. Non è applicabile alle armi automatiche.



CARICATORE ESPANSO
Questo caricatore contiene più colpi rispetto alla versione normale, ma a causa dell'aumento di peso rende l'arma leggermente più difficile da utilizzare.



CARICATORE ARTIGIANALE
Aumenta notevolmente la velocità di ricarica delle armi, ma le rende più difficili da maneggiare, a causa del maggior peso.



CARICATORI A TAMBURO
Aumentano considerevolmente le munizioni disponibili, ma rendono l'arma più difficile da utilizzare, a causa dell'aumento di peso.



CINGHIE
Grazie a questo accessorio, il cambio di arma risulta molto più veloce.

MORTE





Quando subisci una quantità di danni eccessiva ti ritrovi "fuori combattimento", non morto: questo significa che sei ancora vivo e puoi essere rianimato da un Medico alleato, in modo da continuare a combattere. La rianimazione inoltre ti fornisce alcuni XP bonus.

Quando sei fuori combattimento puoi decidere di attendere l'arrivo di un Medico, oppure di unirti alla prossima "ondata di rinforzi": a intervalli regolari, infatti, entrano in gioco nuove ondate. Chiunque abbia deciso di entrare in un'ondata di rinforzi, dopo essere finito fuori combattimento, si ritrova all'inizio del livello, di nuovo pronto a combattere.

Mentre attendi un Medico o la prossima ondata di rinforzi, puoi comunque guardarti attorno, per seguire i movimenti di Medici e nemici. I nemici, volendo, possono "finirti" con qualche proiettile, o con un colpo in mischia ben piazzato: in questo caso l'intervento di un Medico non sarà più sufficiente e sarai costretto ad aspettare la prossima ondata di rinforzi.

SMART



Brink utilizza un innovativo sistema di movimento definito SMART (acronimo di Smooth Movement Across Random Terrain, movimento fluido su terreni casuali). Grazie al sistema SMART, puoi spostarti in modo facile e automatico, aggirando ostacoli e salendo su sporgenze, concentrandoti sull'azione e prendendo le corrette decisioni tattiche.

Utilizzare il sistema SMART è semplice: tieni ***premuta*** la **BARRA SPAZIATRICE** e corri verso la tua destinazione. SMART si occuperà di affrontare tutti gli ostacoli presenti, aiutandoti a eseguire eventuali salti e scivolate. Puoi interrompere il sistema SMART in qualsiasi momento, rilasciando il comando. Durante i movimenti SMART puoi fare fuoco con la tua arma, anche se la precisione di tiro risulterà ridotta.

Dopo aver sbloccato la corporatura agile, sarai in grado di eseguire dei salti sulle pareti, saltando verso una parete e premendo di nuovo il comando di salto nel momento esatto in cui la toccherai. Ricorrendo ai salti sulle pareti al momento giusto, puoi raggiungere aree altrimenti inaccessibili: esplora l'ambiente che ti circonda!

Come ultima cosa, puoi eseguire manualmente tutte le mosse del sistema SMART utilizzando le opportune combinazioni dei comandi per scattare, saltare e abbassarti. In effetti, con il giusto tempismo, così facendo ti muoverai in modo ancora più efficace.

AVAMPOSTI



In ogni missione sono presenti uno o più avamposti: inizialmente sono neutrali ed entrambe le squadre li possono conquistare. Quando un avamposto viene conquistato da una squadra, tutti i suoi componenti beneficiano di uno dei due bonus possibili: ogni membro della squadra ottiene una barra della salute più grande, oppure un indicatore scorte maggiore (consulta pagina 11). Questo bonus rimarrà in vigore fino a quando il nemico non conquisterà il posto di comando in questione, o fino a quando la missione non si "sposterà" in una nuova area della mappa.

Gli avamposti conquistati dalla tua squadra, inoltre, consentono a tutti i suoi componenti di rifornirsi di munizioni, equipaggiare le armi disponibili e cambiare classe (consulta pagina 10). Puoi trovare l'avamposto più vicino grazie alla Ruota obiettivi, se hai necessità di eseguire una di queste azioni (consulta pagina 14).

Conquistare e difendere un avamposto è un modo perfetto per aumentare le possibilità di successo della missione.

SFIDE



Oltre ad affrontare le missioni principali, che compongono la trama di *Brink*, puoi anche cimentarti in delle sfide aggiuntive, dove le tue capacità vengono messe alla prova nei modi più svariati. Ogni sfida è caratterizzata da tre livelli crescenti di difficoltà, e ogni volta che ne superi uno sblocchi nuove armi e nuovi accessori. Quando raggiungi il livello massimo di ogni sfida, sblocchi una classifica online, che ti permette di confrontare il tuo punteggio con quello dei giocatori di tutto il mondo, come pure con i tuoi amici. Esistono infine particolari versioni cooperative delle sfide.

Quando sali di livello e ottieni nuove abilità, puoi ripetere le sfide per cercare di migliorare il tuo punteggio, grazie alla maggiore efficacia del tuo personaggio.

FACTOTUM
Combatti per completare una serie di obiettivi, mentre il resto della squadra ti aiuta e attira il fuoco nemico.

NIENTE PUÒ FERMARTI
Utilizzando una corporatura agile, sfreccia in un labirinto 3D, colpendo tutti i checkpoint il più rapidamente possibile, nell'ordine che preferisci.

TORRETTE DIFENSIVE
Impersonando un Tecnico, dovrai fare ricorso a tutte le tue capacità per impedire a delle ondate multiple di nemici di conquistare il tuo avamposto.

SCORTA
Utilizza le tue abilità da Tecnico per mantenere in funzione il robot di manutenzione, scortandolo fino alla fine del livello in mezzo agli attacchi nemici.

ONLINE



Brink è un gioco davvero unico, dato che consente di vivere l'intera avventura sia offline, nel tradizionale stile a giocatore singolo, che online, come partita cooperativa oppure in modo competitivo, con scontri multigiocatore. Esistono alcune opzioni che ti permettono di decidere come procedere.



CAMPAGNA

Scegliendo l'opzione Campagna, nel menu principale di *Brink*, accedi all'elenco di tutte le missioni della trama, con evidenziata quella attuale. Puoi decidere di affrontare l'avventura nell'ordine che preferisci. Una volta definita una missione ti viene presentata una seconda scelta: come desideri giocarla.

Puoi decidere di affrontare la missione offline (gioco singolo) oppure online (Cooperativa o Sfida) e puoi specificare chi potrà collegarsi online. Puoi limitare l'accesso alla partita ai tuoi amici o alle persone che inviti, oppure lasciarlo libero a tutti.

Una volta iniziata una missione, la affronti nel modo da te specificato, cosa che vale anche per tutte le missioni seguenti, fino a quando non modifichi i parametri impostati.

In modalità Campagna, la partita è configurata in modo da fornire un'esperienza ottimale qualora tu decida di giocare online. Non verrai mai ucciso da un compagno scontroso, non sentirai mai parole offensive pronunciate da qualche sconosciuto e non dovrai affrontare giocatori di livello più elevato, che ti metterebbero in difficoltà con le loro abilità più avanzate.

PARTITA LIBERA

Scegliendo l'opzione Partita libera nel menu principale, puoi contare su un maggiore livello di libertà nel configurare il gioco, ma non compirai alcun progresso ai fini della trama. Se vuoi ammirare tutti i filmati e scoprire qual è il destino finale di Ark, allora quello che fa per te è la modalità Campagna. Se, invece, sei in cerca di un'avventura divertente, nella quale sei tu a stabilire le regole in merito a diverse opzioni di gioco, allora la Partita libera fa al caso tuo.

Hai a disposizione le stesse opzioni già descritte per la modalità Campagna, per quanto riguarda il gioco online/offline: puoi decidere se giocare da solo o in compagnia, e chi prenderà parte alla partita. Una volta fatto, è il momento di configurare le Impostazioni partita libera, una serie di opzioni che possono cambiare radicalmente la tua esperienza all'interno di *Brink*.

Le impostazioni predefinite sono:

NORMALE
Con quest'impostazione, il gioco si svolge esattamente come in modalità Campagna.

AVANZATO
Il gioco rimane simile a quello della modalità Campagna, ma il Fuoco amico è attivo, il che significa che devi fare attenzione a non uccidere per errore qualche tuo compagno, con proiettili ed esplosioni. Questo rende la sfida ancora più impegnativa. Inoltre, i canali vocali sono attivi come impostazione predefinita, perciò puoi sentire quello che dicono gli altri giocatori.

COMPETITIVO
Si tratta di uno stile di gioco più regolamentato e bilanciato, simile a un torneo: le squadre sono più piccole e, solitamente, gli scontri sono più cruenti.

CLASSICO
Utilizzando quest'impostazione, *Brink* applica una sorta di "tutti contro tutti", senza limitazioni di classe, protezione dalle uccisioni da parte dei compagni e... pietà. Si tratta di una modalità consigliata agli appassionati esperti di questo genere di giochi.

PERSONALE
Questa scelta è disponibile solo per le partite private e ti consente di avere un controllo diretto su numerose impostazioni di missione, per creare la partita perfetta in base alle tue esigenze. Una volta fatto, puoi invitare degli amici a prendervi parte.

CRONOMETRO

Un'altra opzione della modalità Partita libera ti permette di affrontare partite Cronometro: in questa modalità, le due squadre tentano a turno di completare il più velocemente possibile la missione scelta. La vittoria andrà a chi otterrà il miglior tempo nella fase di attacco. Se nessuna squadra vince in questa fase, la vittoria è appannaggio di chi ha completato più obiettivi primari. In caso di ulteriore parità, vince chi ha accumulato più XP.

COMMANDO

Durante il gioco online, ***premendo* ESC** accedi a una classifica di squadra. Qui puoi selezionare alcuni dei tuoi compagni, invitandoli a entrare a far parte di un commando: se accetteranno, si aprirà automaticamente una chat vocale privata, e la squadra resterà unita in tutte le missioni seguenti, fino a quando non tornerai alla schermata del titolo. Quando partecipi a una partita insieme ai tuoi amici, entri automaticamente a far parte di un commando con loro.

IMPOSTAZIONI FAMILIARI



Il Controllo genitori di Windows (Vista e Windows 7) consente a genitori e tutori di impedire l'accesso a contenuti non adatti ai minori e di decidere il tempo massimo da dedicare al gioco. Per ulteriori informazioni, visita il sito **www.gamesforwindows.com/isyourfamilyset**.

INFORMAZIONI SULLA GARANZIA 

Zenimax Europe Limited garantisce all’acquirente originario di questo prodotto software che il disc/la cartuccia fornito/a unitamente a questo prodotto non mostrerà alcun difetto durante i primi 90 giorni dalla data di acquisto. In primo luogo, La preghiamo di restituire il prodotto difettoso al punto vendita presso il quale è stato acquistato, unitamente alla prova dell’acquisto. Se per qualsiasi motivo ciò non sia possibile, allora La preghiamo di restituire il prodotto a ZeniMax Europe Limited all’indirizzo indicato qui sotto, unitamente alla prova dell’acquisto, all’indicazione del luogo in cui il prodotto è stato acquistato, ad una dichiarazione che descriva il difetto ed a qualunque imballaggio originale in Suo possesso. ZeniMax Europe Limited rimborserà le spese postali relative alla restituzione di qualunque prodotto difettoso. La presente garanzia si aggiunge a ma non priva di efficacia i diritti a Lei riconosciuti dalla legge in relazione a questo prodotto, e i diritti a Lei riconosciuti dalla legge non sono in alcun modo limitati od invalidati dalla presente garanzia. Qualora desideri ricevere ulteriori informazioni circa i diritti a Lei riconosciuti dalla legge Le suggeriamo di contattare un’associazione di consumatori ovvero di ottenere assistenza legale.

ZeniMax Europe Ltd.
Skypark – 9th Floor
8 Elliot Place
Glasgow, G3 8EP
United Kingdom

ASSITENZA TECNICA AL CLIENTE 

Chiama il nostro servizio di assistenza allo **+39 0291483171**, Orario d’apertura supporto IT : Lunedì a Venerdì 9:00 - 18:00, eccetto giorni feriali, chiuso Sabato e Domenica, contatto SupportIT@bethsoft.com o visita la pagina Web www.bethsoft.com. Per questioni riguardanti la garanzia manda il tuo disco a ZeniMax Europe Limited, Skypark – 9th Floor, 8 Elliot Place, Glasgow, G3 8EP, Regno Unito, allegando una prova d’acquisto che dimostri anche la data, il tuo numero del prodotto, una breve descrizione del difetto o dell’errore del prodotto e un indirizzo a cui eventualmente spedire una copia sostitutiva del gioco.

LE SEI LEGGI DI *BRINK*

Ricordati queste regole auree e te la caverai alla grande in *Brink*!

1. Se noi sai cosa devi fare, controlla la Ruota obiettivi.
2. Stai vicino ai tuoi compagni: una squadra di lupi solitari è destinata alla sconfitta.
3. Tieni sempre presenti portata e precisione della tua arma.
4. Controlla sempre il radar, tieni sotto controllo i nemici e guardati le spalle.
5. Ricarica spesso.
6. Non smettere MAI di muoverti.

Per ulteriori informazioni, visita il sito
WWW.BRINKTHEGAME.COM









MAN-24691-ITA